TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"
ILLUSTRATIONS COLLECTION

Cheerio!

テレビアニメーション カードキャプターさくら イラストコレクション チェリオ!

Special selected 82 illustrations by the staff of TV animation "CARDCAPTOR SAKURA". Illustrations include jacket of CDs and videos, posters and cover pages of magazines.



TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"
ILLUSTRATIONS COLLECTION

Cheerio!









TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"
ILLUSTRATIONS COLLECTION

Cheerio!

テレビアニメーション カードキャプターさくら イラストコレクション　チェリオ!

Special selected 82 illustrations by the staff of TV animation "CARDCAPTOR SAKURA".
Illustrations include jacket of CDs and videos, posters and cover pages of magazines.

Contents



ILLUSTRATIONS

イラストレーションズ

Special selected 82 illustrations by the staff of TV animation "CARDCAPTOR SAKURA".
Illustrations include jacket of CDs and videos, posters and cover pages of magazines.

テレビアニメ『カードキャプターさくら』のスタッフによって描かれたイラストの中から，全82点を厳選収録。CDやビデオのジャケット，ポスター，雑誌の表紙などを飾ったイラストが一堂に会します。

EXPLANATORY NOTE

初出データ＆スタッフリスト

All the published data of this illustration book include released data (media, format, date, etc.) and creative staff (color, background, etc.).

本イラスト集に収録された全イラストの，初出データ（媒体，用途，発売日など）および，制作スタッフ（作画，色指定，彩色，背景など）を記載しています。

STAFF INTERVIEW

スタッフインタビュー

Interviews of main staff include supervising director, director and character designer, etc.
They talk about TV animation "CARDCAPTOR SAKURA" with personal enthusiasm.

監督，演出家，キャラクターデザイナーほか，メインスタッフを徹底インタビュー。各々が胸に描く，テレビアニメ『カードキャプターさくら』について，熱く語っていただきました。

MAKING REPORT

メイキングレポート

Making report of original illustration for the book.
You will see "step by step" process with photos and explanations.

本イラスト集のピンナップ用に描き下ろされたイラストが完成するまでを完全レポート。1枚の絵ができあがる工程を4段階に分け，写真とともに解説していきます。

ILLUSTRATIONS

Special selected 82 illustrations by the staff of TV animation "CARDCAPTOR SAKURA".
Illustrations include jacket of CDs and videos, posters and cover pages of magazines.

テレビアニメ『カードキャプターさくら』のスタッフによって描かれたイラストの中から，全82点を厳選収録。
CDやビデオのジャケット，ポスター，雑誌の表紙などを飾ったイラストが一堂に会します。

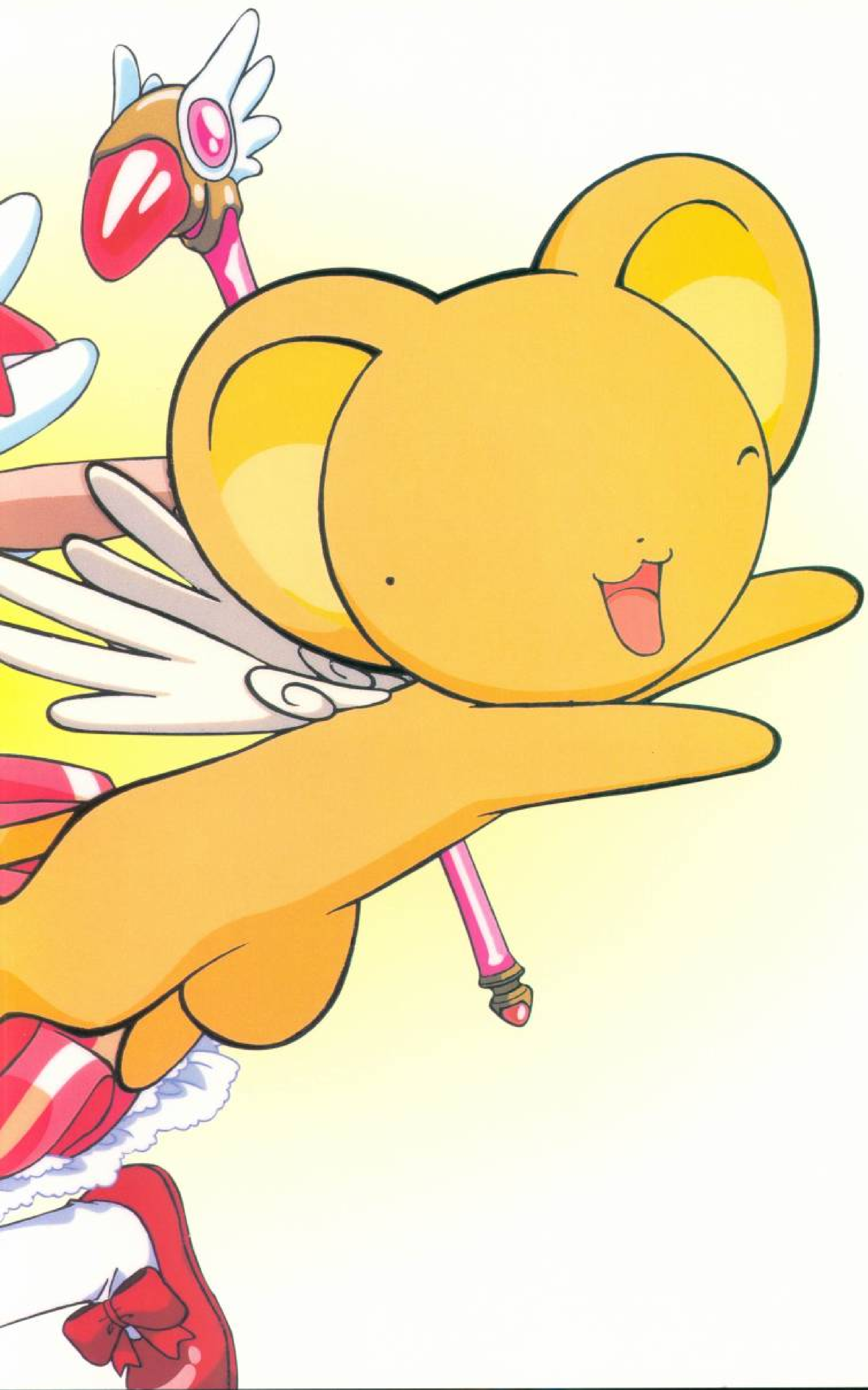
イラストレーションズ























李小狼
木之本桜
大道寺知世















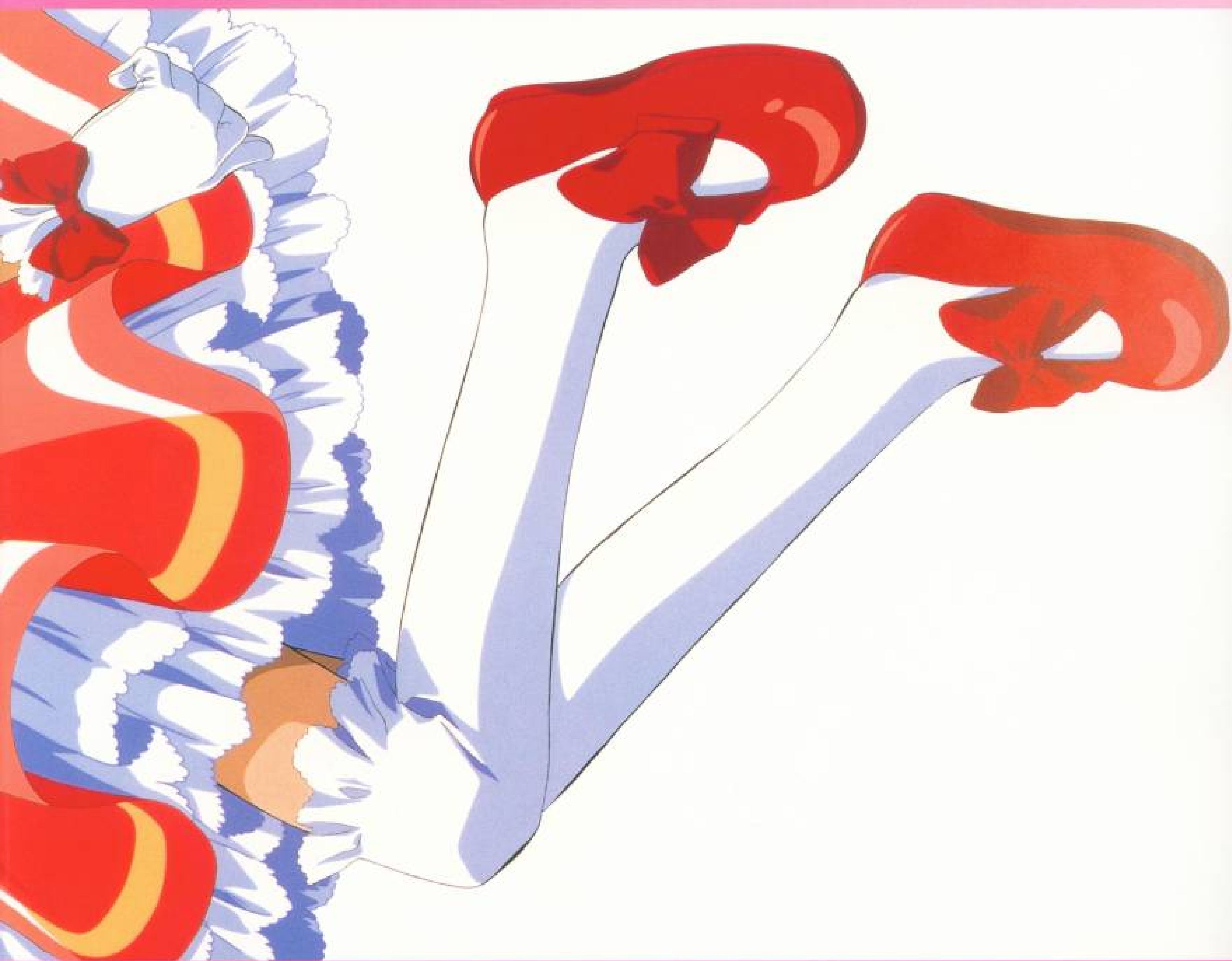








































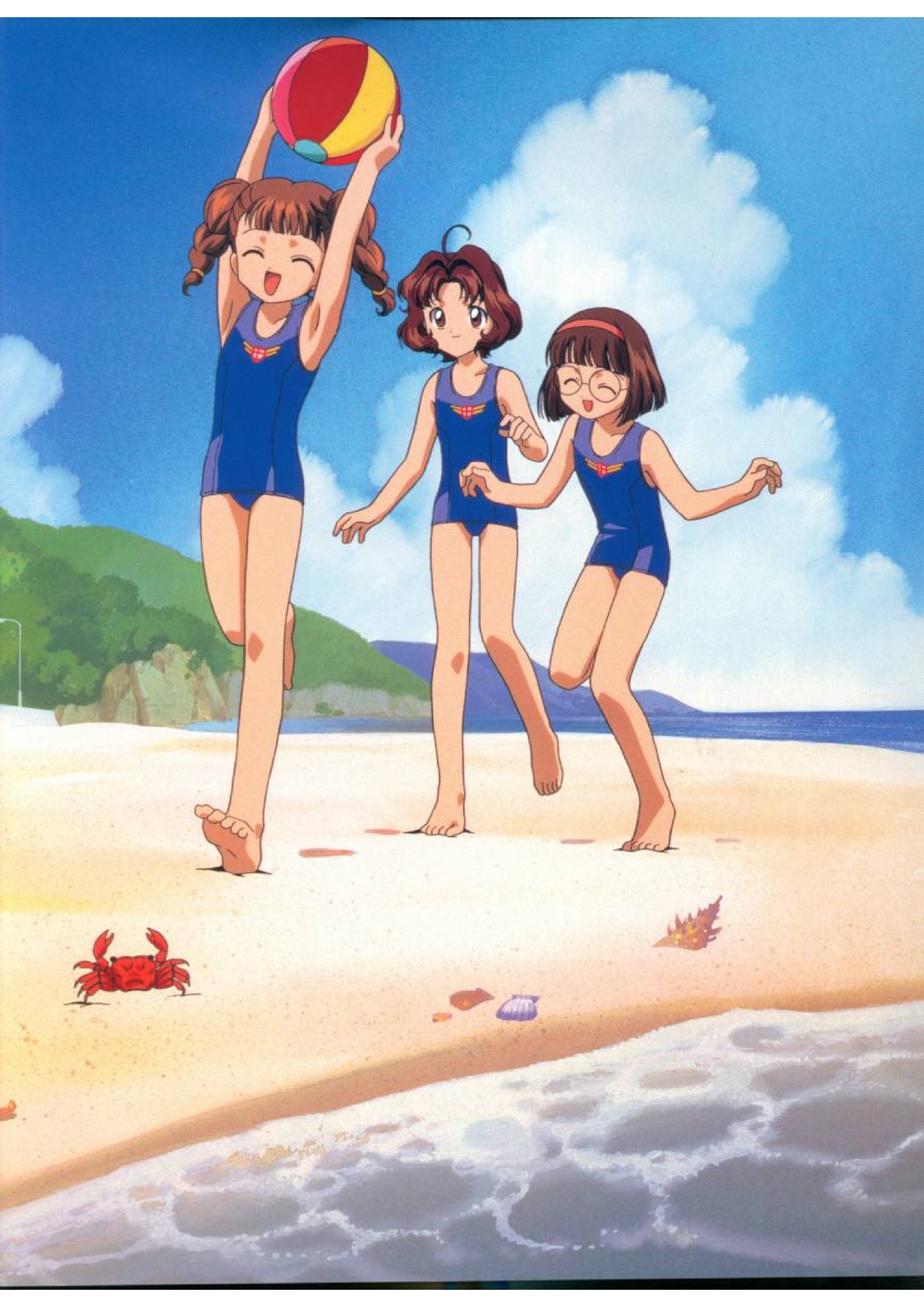


























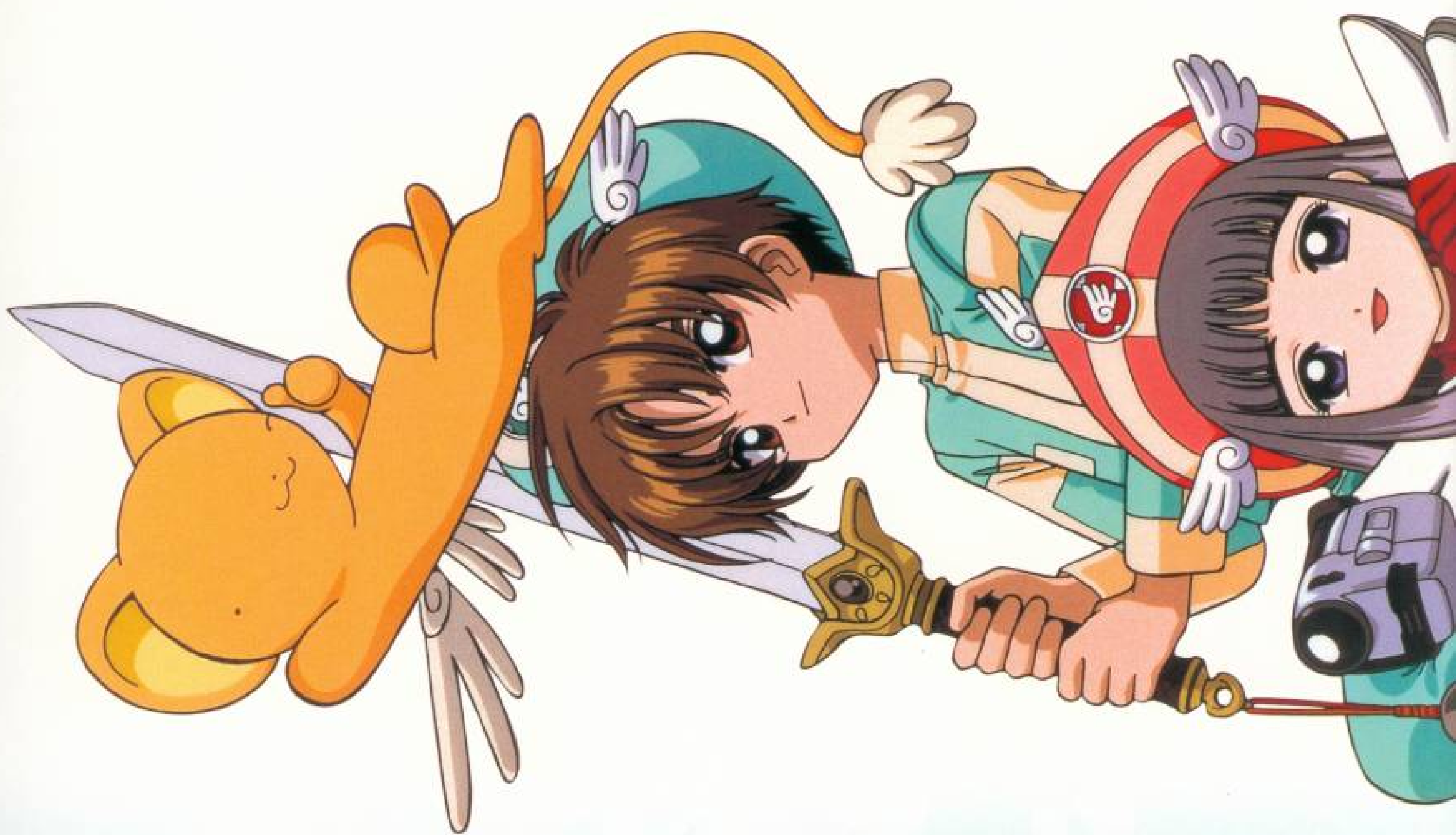











































地
神






















SAKURA








SainoVale






TOMOEDA















EXPLANATORY NOTE

All the published data of this illustration book include released data (media, format, date, etc.) and creative staff (color, background, etc.).

本イラスト集に収録された全イラストの，初出データ（媒体，用途，発売日など）
および，制作スタッフ（作画，色指定，彩色，背景など）を記載しています。

初出データ&スタッフリスト



番組宣伝ポスター

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



番組宣伝イラスト

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 角本百合子
特　効 ● 谷口久美子



月刊ニュータイプ 1998年5月号

記事ページ
角川書店
1998年4月10日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



番組宣伝ポスター

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 針生勝文



月刊アニメディア 1998年6月号

記事ページ
学習研究社
1998年5月10日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



ポスター,テレホンカード

ムービック
1998年7月発売

STAFFS
作　画 ● 古賀誠
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 針生勝文



月刊アニメージュ 1998年11月号

付録（Anime Song Book表紙）
徳間書店
1998年10月10日発売

STAFFS
作　画 ● 北尾勝
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



月刊ニュータイプ 1998年6月号

記事ページ
角川書店
1998年5月10日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 針生勝文
特　効 ● 谷口久美子



月刊アニメージュ 1998年7月号

記事ページ
徳間書店
1998年6月10日発売

STAFFS
作　画 ● 古賀誠
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



ポストカード

ムービック
1998年10月発売

STAFFS
作　画 ● 古賀誠
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 針生勝文



CDシングル NHKアニメーション カードキャプターさくら オープニング・テーマ Catch You Catch Me

ジャケット表2
ビクターエンタテインメント
1998年4月22日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



CDシングル NHKアニメーション カードキャプターさくら オープニング・テーマ Catch You Catch Me

ジャケット表1
ビクターエンタテインメント
1998年4月22日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



CD-ROM アニメーション カードキャプターさくら はじめましてさくらです！

外装ケース表1
講談社
1997年9月25日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 角本百合子
特　効 ● 谷口久美子



CD-ROM アニメーション カードキャプターさくら はじめましてさくらです！

特典（マウスパッド）
講談社
1997年9月25日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 勝沼まどか



月刊アニメディア 1998年8月号

記事ページ
学習研究社
1998年7月10日発売

STAFFS
作　画 ● 君塚勝教
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



ラミカード,ファイル

ムービック
1998年5月発売

STAFFS
作　画 ● 堀井久美、坂詰かよ
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



月刊アニメディア 1998年7月号

記事ページ
学習研究社
1998年6月10日発売

STAFFS
作　画 ● 藤田まり子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



ジグソーパズル 1000ピース

ユタカ
1998年10月発売

STAFFS
作　画 ● 江口摩史介
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



月刊ニュータイプ 1998年4月号

記事ページ
角川書店
1998年3月10日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 角本百合子
背　景 ● 針生勝文
特　効 ● 谷口久美子



月刊アニメージュ 1998年12月号

付録（さくら全身ロングポスター）
徳間書店
1998年11月10日発売

STAFFS
作　画 ● 藤田まり子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



CDアルバム NHKアニメーション カードキャプターさくら オリジナルサウンドトラック

ジャケット表1
ビクターエンタテインメント
1998年7月23日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



電撃B-magazine 1998年7月号

表紙
メディアワークス
1998年6月10日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



下敷き

ムービック
1998年7月発売

STAFFS
作　画 ● 古賀誠
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 針生勝文



電撃B-magazine 1998年7月号

記事ページ
メディアワークス
1998年6月10日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 針生勝文



月刊AX 1998年5月号

記事ページ
ソニー・マガジンズ
1998年4月10日発売

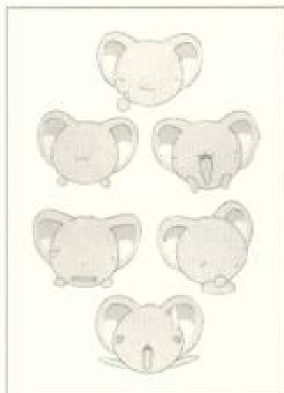
STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
特　効 ● 谷口久美子



おともだち 1998年8月号

読み物ページ
講談社
1998年7月1日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子,石井久美
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 針生勝文
特　効 ● 谷口久美子



CDアルバム NHKアニメーション カードキャプターさくら オリジナルサウンドトラック

インレイ表
ビクターエンタテインメント
1998年7月23日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 角本百合子



たのしい幼稚園 1998年6月号

読み物ページ
講談社
1998年5月1日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子,石井久美
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



'99 カードキャプターさくら カレンダー

1 & 2月
ムービック
1998年10月発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 針生勝文
特　効 ● 谷口久美子



'99 カードキャプターさくら カレンダー

表紙
ムービック
1998年10月発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 針生勝文



'99 カードキャプターさくら カレンダー

5 & 6月
ムービック
1998年10月発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 川上とも子
背　景 ● 針生勝文



'99 カードキャプターさくら カレンダー

3 & 4月
ムービック
1998年10月発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 針生勝文
特　効 ● 谷口久美子



'99 カードキャプターさくら
カレンダー

9 & 10月
ムービック
1998年10月発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子, 川上とも子
背　景 ● 針生勝文



'99 カードキャプターさくら
カレンダー

7 & 8月
ムービック
1998年10月発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 針生勝文
特　効 ● 谷口久美子



月刊ニュータイプ 1998年7月号

記事ページ
角川書店
1998年6月10日発売

STAFFS
作　画 ● 藤田まり子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 針生勝文



'99 カードキャプターさくら
カレンダー

11 & 12月
ムービック
1998年10月発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 針生勝文
特　効 ● 谷口久美子



たのしい幼稚園 1998年11月号

読み物ページ
講談社
1998年10月1日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子, 石井久美
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 秋山久美



月刊アニメディア 1998年11月号

記事ページ
学習研究社
1998年10月10日発売

STAFFS
作　画 ● 古賀誠
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 秋山久美
背　景 ● 針生勝文



おともだち 1998年9月号

読み物ページ
講談社
1998年8月1日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子, 石井久美
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 針生勝文



カードキャプターさくら1

表1
講談社／講談社のテレビ絵本1028
1998年8月22日発売

STAFFS
作　画 ● 鈴木典光
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



月刊アニメージュ 1998年8月号

付録（Wとじこみピンナップ カードキャプターさくら）
徳間書店
1998年7月10日発売

STAFFS
作　画 ● 君塚勝教
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 針生勝文



月刊AX 1998年4月号

記事ページ
ソニー・マガジンズ
1998年3月10日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 針生勝文
特　効 ● 谷口久美子



月刊アニメージュ 1998年12月号

記事ページ
徳間書店
1998年11月10日発売

STAFFS
作　画 ● 古賀誠
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 角本百合子



カードキャプターさくら1

本文ページ
講談社／講談社のテレビ絵本1028
1998年8月22日発売

STAFFS
作　画 ● 鈴木典光
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 針生勝文



月刊アニメディア 1998年10月号

記事ページ
学習研究社
1998年9月10日発売

STAFFS
作　画 ● 古賀誠
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 秋山久美
背　景 ● 針生勝文



CDシングル NHKアニメーション カードキャプターさくら Character Single SAKURA,TOUYA,KERO, TOMOYO,YUKITO,SYAORAN

ジャケット表1
ビクターエンタテインメント
1998年6月3日発売（SAKURA,TOUYA,KERO),
1998年6月24日発売（TOMOYO,YUKITO,SYAORAN)

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



たのしい幼稚園 1998年11月号

読み物ページ
講談社
1998年10月1日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子,石井久美
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 秋山久美



おともだち 1998年9月号

読み物ページ
講談社
1998年8月1日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子,石井久美
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子

EXPLANATORY NOTE



ビデオ カードキャプターさくら NHKビデオレンタル専用版 Vol.1

ジャケット表1
バンダイビジュアル
1998年9月25日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



カードキャプターさくら1

本文ページ
講談社／講談社のテレビ絵本1028
1998年8月22日発売

STAFFS
作　画 ● 鈴木典光
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 針生勝文



ビデオ カードキャプターさくら NHKビデオレンタル専用版 Vol.3

ジャケット表1
バンダイビジュアル
1998年11月25日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 角本百合子



ビデオ カードキャプターさくら NHKビデオレンタル専用版 Vol.2

ジャケット表1
バンダイビジュアル
1998年10月25日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



ビデオ カードキャプターさくら NHKビデオレンタル専用版 Vol.5

ジャケット表1
バンダイビジュアル
1999年1月25日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



ビデオ カードキャプターさくら NHKビデオレンタル専用版 Vol.4

ジャケット表1
バンダイビジュアル
1998年12月18日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



月刊アニメディア 1998年9月号

記事ページ
学習研究社
1998年8月10日発売

STAFFS
作　画 ● 鈴木典光
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 鈴木典光



ポスター,テレホンカード

ムービック
1998年5月発売

STAFFS
作　画 ● 堀井久美,坂詰かよ
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 針生勝文
特　効 ● 谷口久美子



月刊ロールプレイングゲームマガジン 1998年10月号

表紙
ホビージャパン
1998年9月2日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 角本百合子



月刊アニメージュ 1998年7月号

表紙
徳間書店
1998年6月10日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



カードキャプターさくら1

本文ページ
講談社／講談社のテレビ絵本1028
1998年8月22日発売

STAFFS
作　画 ● 鈴木典光
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 針生勝文
特　効 ● 榊原豊彦



月刊ニュータイプ 1998年8月号

記事ページ
角川書店
1998年7月10日発売

STAFFS
作　画 ● 古賀誠
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 針生勝文



NHKアニメスーパーガイド1998

記事ページ
NHK出版
1998年4月9日発売

STAFFS
作　画 ● 古賀誠、坂詰かよ
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



カードキャプターさくら1

本文ページ
講談社／講談社のテレビ絵本1028
1998年8月22日発売

STAFFS
作　画 ● 鈴木典光
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 針生勝文



月刊AX 1998年5月号

表紙
ソニー・マガジンズ
1998年4月10日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



CDシングル NHKアニメーション カードキャプターさくら エンディング・テーマ Groovy!

ジャケット表1
ビクターエンタテインメント
1998年9月23日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 角本百合子

EXPLANATORY NOTE



カードキャプターさくら1

カバー表1
講談社／なかよしメディアブックス51
1998年8月13日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



月刊アニメージュ 1998年5月号

記事ページ
徳間書店
1998年4月10日発売

STAFFS
作　画 ● 古賀誠
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 針生勝文



カードキャプターさくら3

カバー表1
講談社／なかよしメディアブックス53
1999年1月16日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



カードキャプターさくら2

カバー表1
講談社／なかよしメディアブックス52
1998年10月21日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子



1999年度版カレンダー

表紙
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 上原伸一
特　効 ● 谷口久美子



CDアルバム NHKアニメーション カードキャプターさくら オリジナルサウンドトラック2

ジャケット表1
ビクターエンタテインメント
1998年12月19日発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
CG処理 ● ちゃっぴぃ



1999年度版カレンダー

2月
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS
作　画 ● 君塚勝教, 石井久美
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 上原伸一
特　効 ● 谷口久美子



1999年度版カレンダー

1月
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS
作　画 ● 君塚勝教
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 上原伸一



1999年度版カレンダー

4月
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS
作　画 ● 君塚勝教
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 上原伸一



1999年度版カレンダー

3月
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 上原伸一
特　効 ● 谷口久美子



1999年度版カレンダー

6月
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS
作　画 ● 君塚勝教,豊島光子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 上原伸一
特　効 ● 谷口久美子



1999年度版カレンダー

5月
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS
作　画 ● 君塚勝教,豊島光子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 鍋島佳寿子
背　景 ● 上原伸一
特　効 ● 谷口久美子



1999年度版カレンダー

8月
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS
作　画 ● 君塚勝教,中井ひろみ
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 上原伸一
特　効 ● 谷口久美子



1999年度版カレンダー

7月
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS
作　画 ● 君塚勝教
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 上原伸一



1999年度版カレンダー

10月
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS
作　画 ● 君塚勝教
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 上原伸一



1999年度版カレンダー

9月
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS
作　画 ● 君塚勝教
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 上原伸一



1999年度版カレンダー

12月
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 鍋島佳寿子
背　景 ● 上原伸一



1999年度版カレンダー

11月
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
背　景 ● 上原伸一
特　効 ● 谷口久美子



テレビアニメーション カードキャプターさくら イラストコレクション チェリオ！

とじこみピンナップ（描き下ろし）
講談社
1999年3月発売

STAFFS
作　画 ● 藤田まり子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 角本百合子
背　景 ● 針生勝文



テレビアニメーション カードキャプターさくら イラストコレクション チェリオ！

カバー表1（描き下ろし）
講談社
1999年3月発売

STAFFS
作　画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩　色 ● 森広智子
特　効 ● 谷口久美子

STAFF INTERVIEW

Interviews of main staff include supervising director, director and character designer, etc.
They talk about TV animation "CARDCAPTOR SAKURA" with personal enthusiasm.

監督，演出家，キャラクターデザイナーほか，メインスタッフを徹底インタビュー。
各々が胸に描く，テレビアニメ『カードキャプターさくら』について，熱く語っていただきました。

スタッフインタビュー

STAFF INTERVIEW



キャラクターデザイン 高橋久美子

CHARACTER DESIGNER KUMIKO TAKAHASHI

『東京BABYLON』をはじめ、CLAMP作品にはすでにおなじみの高橋さん。従来の作品とはタッチが異なる『さくら』では、どのようなアプローチを試みたのか？

PROFILE

高橋久美子（たかはし・くみこ）

一九六二年一月二十日埼玉県生まれ。アニメーション制作会社サンライズに入社。『ガンダムIII』『クラッシャージョウ』（動画）、『ジャイアントゴーグ』（原画）などを手がける。初のキャラクターデザイン作品は『うる星やつら いつだってマイダーリン』。現在、フリー。趣味は、マッドハウスのハムスターに野菜を配ること。

原作が持っているフワフワとしたラインが描けなかったんです

――まずは、この作品における高橋さんの仕事内容を教えてください。

「アニメーションというのは、色を塗ったり、動かしたりしなくてはならないので、原作の絵をもとに、そういうことができる絵に変えながら、キャラクターをおこしていきます。また、バトルコスチュームなどの洋服に関しては、CLAMPさんが描かれたラフデザインをいただいて、それをもとにアレンジを加えていくというか、アニメートしやすいように変えながら、清書をするという作業を行っています。ひとつの作品にたくさんのアニメーターさんが関わっていますので、その指標となる設定書を描くことがおもな仕事ですね。作画監督さんだけで、五人くらいはいらっしゃって、皆さん、それぞれに自分の絵がありますから……。」

――最初に、原作をご覧になってどう思われましたか？

「これまでのCLAMP作品とは、ずいぶんイメージを変えて描いてらっしゃるな、と思いました。」

――コミックが原作のキャラクターをデザインするうえで、何か難しさはありますか？

「いつも難しいですね（笑）。今回もそうだったんですが、一番最初に描いたものは、いつも絶対に通りませんね。それは、自分のものが出過ぎてしまっていたり、前にやった仕事を引きずっていることが多いので、その世界観に入り込むまでけっこう時間がかかるんです。頭を切り替えていかなければいけないんですけど、急には無理なんです（笑）。キャラクターをデザインするときに、心がけていることは、やはり、原作に似せる、ということですね。どうしても自分の絵が出てしまうので、それをどうやって抑えていくかが難しいんです。今回もCLAMPさんとは、かなりたくさんのやりとりがありました。私自身、昔から少年マンガばかりを読んできたので、少女マンガは得意ではないんです。そういう意味では、最初のうちはとくに、少女マンガらしさがあまり出せませんでしたね。原作が持っているようなフワフワとしたラインがなかなか描けなかったんです。今でもそれが出ているとは思えないんですけどね（笑）。」

――CLAMP作品は、とくに、描き方に特徴があると思うのですが、そのあたりはいかがでしたか？

「最初に直接お会いして、この作品におけるCLAMPさんの考え方や思い入れを話していただいたんです。そのとき、おっしゃっていたのは、やはり、子供向けということなので、どぎつくなく、きれいでかわいいものにしたい、ということがあったんです。ですから、それを基本にして、なるべくそれを汲むような形で、デザインをするようには心がけました。先ほど、アレンジと言いましたが、それに関しては、本当にアニメーションとマンガのギャップを埋めるという感じで、動かせる絵にした、ということなんです。もちろん、その中でCLAMPさんの意図をできるだけ汲めるような形にしよう、とは考えました。」

『さくら』の世界観では日常生活に面白さを感じますね

――高橋さんが、とくにこだわったところはどこですか？

「自分が描いていて、素直に『かわいい』と思えるものでないと、自分自身がつらいので、原作を何度も何度も読み返して、自分が入り込めるように、自分がその絵を好きになれるように、と心がけましたね。自分が作品を手がけるとき、そこが一番のポイントではないかと思っています。その作品にいかに入り込んでいくかで、仕上がりが変わってきますし、私が最初に『好きだ』と思わなければ、見てくださった皆さんにも好きになってはいただけませんよね（笑）。」

――『さくら』の世界観で気に入っているところはどこですか？

「実作業では、かなり面倒なんですけど、毎回、毎回、服を着替えたりするあたりや、妙に生活感があふれているところが好きです。日常生活の部分に面白さを感じますね。」

――毎回、服を変えることについての難しさは何かありますか？

「作画作業のことだけを考えると、そのことに関して、本当は反対だったんです。魔法少女ものの定番の服でもいいんじゃないか、と思っていたんですね。ただ、自分の中のどこかに『面白そうだ

な。」という思いはありました。ですけど、そのことによって、いろいろな人が苦労することが目に見えていたので、あえて口にはしませんでした。最終的に、監督が決意されたので、私のほうも「じゃ、やりましょう。」ということになったんです。実際、作業を進めていくうえで、予想していたことが現実になりましたね（笑）。まず、色を決めなければなりませんよね。今のアニメーション制作というのは、分業制になっているので、毎回、違う服を着ていた場合、細かい部分で、塗り間違いや絵の部品が足りない、といった事故がどうしても増えるんです。実際、そういうことは、何回かありましたね（笑）。」

動かしていて一番楽しいので ケロちゃんが好きですね

——バトルコスチュームはどのような手順でデザインされるんですか？

「簡単に言えば、CLAMPさんからデザインが上がってきて、それを私がまとめるという感じですね。ところが、原作のほうは、キャラクターがどんどん縮んできているんですよ。ですから、デザインが子供っぽいときがあるんです。アニメの場合は、最初にキャラクターシートを作って、それにそって作っていくので、縮めていくわけにはいかないんです。また、アニメのほうは、進級したりするので、後退させるわけにはいかない（笑）。今、雑誌に載っているCLAMPさんの絵で着ていると、とてもかわいくて似合っているんですけど、私が描いたキャラクターシートの絵に着せると、似合わなかったりして（笑）。そのへんは監督からCLAMPさんに話していただいて、ご理解いただく、という形をとっているんですけどね。」

——コスチュームは、ストーリーによって変わることもあるんですか？

「そのへんは監督の意思ですね。コスチュームについて、監督と話をすることはあるんですが、私のほうから、何か注文を出すことはないです。不都合がある場合は、監督からCLAMPさんのほうにもう一度お願いする場合もあります。デザインをこっちで考えるということはないですね。たとえ、ストーリーがオリジナルのときでも、デザインはCLAMPさんにお願いしています。」

——この作品をやっていて、楽しかった点は何かありますか？

「番組を見てくださった小さいお子さんの反響を見ていると、つくづく『やってよかったな。』と思いますね。」

——どのキャラクターのどんなところが好きですか？

「ケロちゃんですね。アニメーターにとって、動かしていて一番楽しいですから。ケロは人気があると思うんです。絵が簡単ですから、たくさん動かせる。おまけに、架空のものなので、リアルな動きを要求されないぶん、自由にお遊びができるんです。」

——気に入っているエピソードはありますか？

「さくらが巨大化する話や入れ替わってしまう話、カードの精のお陰で、足が速くなった上級生の話、といったあたりは、見ていて『面白いな』と思いました。コスチュームでは、オープニング用の衣装をたくさん描いたので、記憶に残っています。どうしても、デザインの作業が優先してしまって、私自身があまり本編に関われないので、作画として参加することができたオープニングが印象に残っていますね。」

一人でも多くのよい子たちに 見てほしい作品ですね

——ところで、アニメーションの仕事の楽しさはどこにありますか？

「団体作業というところで、うまくいかないこともあるんですけど、みんなで苦労して、最終的にできあがったフィルムを見て、よかったね、がんばったね、と思えるその瞬間が私は好きです。最近は、ビデオ納品なので、初号がないのが寂しいですね。昔は、初号の後に、みんなでワイワイ飲みに行っていたんですけど、それがなくなってしまって残念です。」

——『さくら』の中には、おいしそうな食べ物が登場しますよね。

「おいしそうに描くのは難しいんですよ。とくに、食べ物の設定書はありません。ですから、原画を描く方にお任せです。でも、皆さん本当に食べ物を描くのがうまいですよね。もちろん、絵だけではなくて、色の着け方もいいんだと思いますよ。」

——『さくら』班には、料理が好きなスタッフがいらっしゃる、ときいているんですが。

「一人、女性で、たまに栗ご飯や魚の煮たものなどを作ってきてくださる方がいるので、ごちそうになっています。ただ、気まぐれなので、いつそういうおいしいことがあるのか、わからないんですよ（笑）。」

——高橋さんにとって、第一シリーズ（98年4月7日〜12月29日放送）の『さくら』をひと言で表現するとしたらどうなりますか？

「私は、基本はアニメーターなので、やっている以上は、もっと本編に携わりたかったですね。どうしても、ビデオのジャケットや雑誌のイラストなどの版権物を描くという仕事が多くなってしまうんです。フィルムのほうにあまり関われないのが寂しいですね。」

——ファンの方へメッセージを。

「これからも大勢のスタッフとがんばっていきますので、一人でも多くのよい子たちに見てほしいな、と思っています。」

■

イラストレーション／高橋久美子
インタビュー／弓削保則

STAFF INTERVIEW

色彩設定

勝沼まどか

CHARACTER/PROP COLOR STYLIST
MADOKA KATSUNUMA



色彩設定とは、「色を決めるというよりも、色の世界観を作る仕事。」と、話す勝沼さん。彼女はいかにして、『さくら』の色の世界観を作り出していったのだろうか？

原作のフンワリした世界観をつねに意識しながらやっています

——まずは、この作品に参加した経緯を教えてください。

「制作プロデューサーから『世界観が気に入ると思うので、最優先で考えてほしい』と、お話をいただいたんです。そのときは、まだほかの仕事をしていたので、一度はお断りしたんですよ。ところが、その後も何度かご連絡をいただいて、とうとう口説き落とされてしまいました（笑）。」

——この作品における勝沼さんの仕事内容を教えてください。

「『色を決める』というよりも『色の世界観を作る』仕事だと思っています。ですからただ単に、この色で塗る、この色をここに持ってくる、というだけのことではなく、ある程度、美術さんや監督、演出家と同じ目線から、なおかつ作画さんのやりたいことの目線から、ものを見て、さまざまなアドバイスをする仕事だと思っています。例えば、今回もそうだったんですけど、アニメの制作を始めるときというのは、色の着いた資料がとても少ないんです。ですから、その作品の色のイメージがどのような世界観なのかをまとめるところから始めなくてはいけないんですね。そうなってくると、原作者の世界観と監督が作りたい世界観、美術さんが持っている世界観、さらには、私の世界観をひとつのものにまとめていかなければいけない。また、まとめあげるときに、作画さんや作画監督も含めて、一人でも多くの方に色味を見ていただいて、さまざまなディスカッションを重ねていきます。ですから、自分自身が机に座って、絵の具やチャートを前にして色を決めている時間よりも、人と話をしている時間のほうが長いんです。とくに『さくら』の場合、それぞれがいろいろなイメージを持っていたので、そのイメージをひとつにまとめていくのに、とても時間がかかりましたね。」

——ところで、最初に原作をご覧になってどう思われましたか？

「CLAMPさんというと、もっと高い年齢層を対象とした『X』などのイメージがあったんです。ところが、『さくら』に関しては、子供向けで、イラストを見ても、色がきれいで、絵柄もフンワリとやさしい。これなら私でもお手伝いできるかな、と思いました。また、色使いに関しても、CLAMPさんのほかの作品と比べて『さくら』の世界観が私自身の世界観ともあっていましたね。」

——具体的に、アニメーションの色を決めていくうえで、何か苦労はありましたか？

「作業としては、キャラクター自身の色を決めることから始めたんですけど、最初は、CLAMPさんと細かいやりとりがありました。そのたびに、イラストに対しての色の着け方と、動いたときにさまざまになる色の着け方は、微妙に違ってくるものがあるので、そのあたりは『了解していただけると助かります。』と監督を通して話を進めまして。何度も微調整を続けたので、途中からはある程度まかせていただきました。ところが、『さくら』の世界観の色がアニメカラーにないんです。『さくら』の世界では、普通の作品のパステルカラーが原色です。それを基本色にして世界を作っています。CLAMPさんのイラスト集を見ていただければわかると思うんですけど、とてもフンワリした色だけど、決して嘘はついていない。リアルなものの見方をした中で、子供が喜ぶようなきれいな色の使い方を心がけているんですね。ですから、ちょっとした小物でも色が着いていたほうがいい場合は、きれいな色を着けるようにしていますし、グレーも冷たいグレーは使わないようにしています。原作の持つフンワリしたやさしい感じの世界観をつねに意識しながらやっているんです。もちろん、それはほかの色指定さんにもお願いしているんですが、やはり、慣れるまでに時間がかかるようで、皆さん、悪戦苦闘していますね。」

やはり、キーポイントカラーは「ピンク」でしょうね

——この作品に携わって、何か楽しかったことはありますか？

「今までは、ある程度、版権物を扱っていても、自分の目の前にあるセルに対しての限りある対応だけだったんです。ところが、今回、私のほうでわがままを言わせてもらって、かなりいろいろなことまで、目を通させていただいているんです。出版物などの色校正もできる限り見せてほし

PROFILE

勝沼まどか（かつぬま・まどか）

一九六〇年九月十八日、東京都生まれ。CM制作スタジオに入社、仕上げ色指定チーフとなる。その後、アニメーション制作会社スタジオぴえろと作品契約し、『オレンジロード』『ノンタン』『御先祖様万々歳！』『今日から俺は!!』などの色彩設定に携わる。好きな食べ物はケーキ。最近、スポーツジムに通い始めたが「いつまで続くか……」。

い、ということで、確認をさせていただいて、世界観が変わっていないかどうかのチェックだけは、させていただいています。たとえ、イメージが違っていても、こちらのしたいことを理解して、作品を大事にしてくれている、という部分である程度納得がいくところまで関与させていただいています。そういう部分では、今までにない面白いことをさせていただいていますね。」

――食べ物がほぼ毎回、出てくるんですけど、その点で何か苦労されたことはありますか?

「色指定の方は『さくら』の世界観がパステルなので、おいしそうに見えるような色にすると、そこだけ色が濃くなってしまう、と口を揃えて言うんです。やはり、食べる物というのは、色がきれいで、赤っぽく見えないと、おいしそうには見えないんです。ですから、色をとばしてしまうと、蝋で作ったまずそうな食べ物になってしまうので難しいですね。毎回、色指定表を各話の担当者から資料としていただいて、だいたいこのあたりの色にしてください、というガイドラインは出しているんです。それでも皆さん苦労されていますね。また、打ち合わせのときに、演出さんから、さくらが作っているんだから、クリームシチューにしたいんだけど、といった注文が出ることがあるんです。ところが、クリームシチューだと、お鍋の中も白、器も白、中のシチューも白、そうなったら形にならないですよね。ですから、そこは嘘でもビーフシチューやカレーにしてください、というお願いをしています。打ち合わせのときは、そういう食べ物のことまで、けっこう細かく話し合いますね。」

――この作品で、ポイントとした色はありますか?

「やはり、ピンクでしょうね(笑)。初めは、浅香監督もピンクを嫌がっていたんです。すべてピンク、ピンクになってしまうことに、抵抗があったようなんです。ですから、さくらの持っている小物も黄色やブルー、オレンジといった色にしていって、極力ピンクをはずしていったんです。ところが、最近では『僕自身がドツボにハマったような気がする。』と言っているくらい『この色、ピンクがいいな。』と、監督のほうからおっしゃるんです(笑)。やはり、桜の花の色のピンクから、フンワリとしたパステルのピンクまで、それがひとつのキーポイントカラーですね。」

『さくらワールド』を十分に楽しんでほしいですね

――さまざまな精霊や衣装が登場することで、何か苦労はありましたか?

「初めのうちは、監督とも『余裕だね。』と話していたんです。四大精霊がいて、その下に、二等身のキャラクターがいて、さらに、動物の形をしたキャラクターだから、系統立てて色味を着けていけばいいかなと思っていたんです。ところが、実際に毎週、毎週、放送が始まってしまったら、そんなことは言ってられなくて、見た目のインスピレーションで、どんどん決めていかなければならなくなってしまったんです。しかも、水や氷、雲、炎といった不定形のものが出てくると、出現時間によって、色が変わってきてしまう。そうなってくると、上がってきた背景のボードと色が合わないことがあって、色味をすべて作り直さなければならないこともありました。バトルコスチュームも、小狼がグリーンの式服を着ていて、苺鈴が赤い式服を着ている。おまけに、ケロが黄色で、背景がブルー。そうなってくると、おのずと使える色が限られてくるので、結局、『三人で出てくるときは、さくらはピンクで決まりだね。』ということになって、残りの色で、精霊の色を決めているような状態でしたね。そうはいっても、できるだけ、CLAMPさんのほうと意識が同じような状態で色の世界が作れるように心がけてはいるんです。たまたま私の持っているマーカーとあちらで使っているマーカーが同じものだったので、同じピンクを使っても、イメージ的にそんなに違わないでしょうから、意思の疎通ができていると、私のほうでは一方的に思ってます。」

――気に入っているエピソードは何かありますか?

「色を扱ううえで、とても神経を使ったのが第十八話のゆかたのシーンですね。あそこは、色の使い方がいつもとまったく違うんです。最初は、いつもどおりにしようと思っていたんですが、CLAMPさんのほうでゆかたを何点か描いてくださったんです。ちょうど高橋久美子さんが作画監督をされていて、その中から、高橋さんと話し合って決めていきました。後ろを向くと高橋さんが作画をやっていたので、細かく打ち合わせながらやることができました。『さくら』の世界の中で、日本のゆかたに見える色、ということで、色を選ぶのもけっこうたいへんだったので、印象に残っていますね。」

――第一シリーズは、勝沼さんにとって、どんな作品でしたか?

「プラスで考えると『やってよかった。』という作品ですね。マイナスで考えると『しんどかったな。』という作品(笑)。版権物がこれだけ多い作品をやったのも初めてですし、すべてのことが時間との闘い。その限られた時間の中で、自分がどこまでできるのか?というギリギリの状態で作品を作っていましたので、ほとんど余裕がありませんでした。まだまだ渦中にいるので、相変わらず余裕はありませんけどね(笑)。」

――ファンの方にメッセージを。

「アニメーションを見ていただいたとき、原作同様に、やさしくて、フンワリとした『さくら』の世界観を楽しんでいただけたら嬉しいですね。すべてのパートが丁寧に作られていますので、大人の方の鑑賞にも堪えられる作品を作っていると思います。『さくらワールド』を十分に楽しんでいただければ、と思っています。」■

イラストレーション／角本百合子
インタビュー／冨家保則

STAFF INTERVIEW

演出
真野玲
DIRECTOR AKIRA MANO



真野さんにとっての『さくら』とは、「その年代の子供に向きあって作ってみよう。」と思った、ほぼ最初の作品。ご自身の小学生時代を思い返しながら演出をしたという。

誰が見てくれるんだろう？ということを最初に考えました

──最初に、原作をご覧になって、どんなふうに思われましたか？

「CLAMPさんに関しては、劇場用アニメの『X』ぐらいしか存じあげていなかったんです。最初の印象は、原作の細かい線をアニメーションにするのは、非常に難儀だな、ということです。内容に関する感想は、昔からある魔女っ子ものも90年代後半になると、これだけスタイリッシュで、洗練された形になっているんだ、と思いました。それに味付けがとても上手ですよね。カード集めという流行をうまく衝いた設定と、それを小道具として使いながら、魔法を駆使する。しかも、主人公が小学校四年生という設定が上手だな、と思いました。これなら今の子供たちに好かれるのも当然ですね。」

──女性が描いた原作で、しかも、女の子が主人公ですから、苦労したところもありましたか？

「自分は、客観的な部分でしか知らないので、小学生時代を思い返しながらやりました。幸い、近所に小学校があるので、女の子たちを観察していたんです。もちろん、怪しいおじさんになってしまいますから、見るだけですけどね（笑）。また、このくらいの年齢の女の子は、高校生の男性に生理的に憧れの念を持つものなのかな？ と思いました。その気持ちはわかるんですが、どの程度のものなのか、ということがなかなか理解できなかったんです。さらに、カッコいいお兄ちゃんがいて、素敵なお父さんがいる、いうなれば、典型的なアメリカのテレビドラマに登場するファミリーのスタイルですよね。そこを一生懸命理解しようとするんですが、今ひとつわかりづらいところがありましたね。ただ、完全でなくてもいいので、なんとなく『わかりたい。』と思いながら、今、やっているところではあります。」

──コミックを映像化していくときの難しさはなんですか？

「どうしてもマンガのイメージが先行してしまいますよね。僕の印象なんですが、とくに、少女マンガというのは、バックの絵も含めて、非常に華やかというか、イメージ的な部分が先行してしまう。素敵なお兄さんの顔がアップであったとして、バックに花があるか、ないか、それだけでも読み手の印象がまったく変わってきますよね。そのへんがアニメーション化する場合、フィルムという連続体でやっていますので、ワンカットの中だけでなら成立するものも、連続してやっていくと違和感を覚えたり、成立しなくなったりするんです。そういう部分が少女マンガをアニメーション化する難しさでもあるし、実際に、まだきちんと確立されてはいないのではないでしょうかね。」

──また、マンガをアニメーション、という動く絵にしていくとき、注意されたことは何かありますか？

「絵が動くということ、それが唯一、アニメーションに残された最後の砦というか、そこで工夫をしなければ、アニメーションにする意味がないと思うんです。そのへんは、僕も含めて、スタッフがとても重きを置いて、十分に考えながらやっている部分だと思います。」

バーチャルな気持ちを抱けるように心がけました

──演出家としてとくにこだわった点は何かありますか？

「どの作品でもそうなんですが、一番最初に『さくら』なら誰が一番メインで見てくれているのか？ というところを考えます。僕の考えだと、小学校高学年から中学生くらいかな、と思っていますので、そういう子たちに対して、あまり乱暴な作り方はしたくない、ということを信条として持っています。例えば、暴力的な表現ですね。次に思うことは、こういう世界を見ていて、こんな学校があったらいいな、こんなクラスがあったらいいな、こういう友達がいたらいいな、もっと広く言えば、こんな町に住んでみたいな、という気持ちを少しでも持っていただければいいですね。そういう気持ちを抱いていただいて、ちょっと能動的な気持ちになってもらえればいいかな、と思ってやらせていただいています。」

──毎回、異なったバトルコスチュームを見せていくための演出上の工夫は何かありますか？

「じつを言うと、一番困ってしまうんです（笑）。そういう意味では、コスチュームに関しては、一番無頓着なんです。とくに、僕らの世代は、アニメーションの

PROFILE

真野玲（まの・あきら）

一九六二年五月二十日、愛知県生まれ。アニメーション制作会社の、ナック、東京ムービー新社を経て、St.ジュニオへ。同社にて初演出を担当。現在はフリー。おもな演出作品は、『それいけ！アンパンマン』『ハンサムな彼女』『銀河英雄伝説』『新・天地無用』『るろうに剣心』ほか多数。趣味は読書と、電器店のウインドーショッピング。

作品をやるぶんに関しては、これまで着のみ着のままで、毎回、毎回、同じ服を出してきていました。ところが、少女マンガは、そういう服装をかなり気にしてやっていると思うんです。実際、僕が指定して作ってもらっているわけではないので、できたものをあてはめていく、というだけの作業でしかないんですが、こういう服を着たらどういう動きのほうが面白いかな、ということは考えるようにしています。ただ、アニメーターにとっては、服のデザインによって、とても手間がかかったり、いろいろと困難をきわめたりもするんですよね。だから、その部分は、楽しみでもあり、難しくもありますけど、従来のアニメーションより『面白いかな。』と思いますね。」

——また、日常生活のシーンも多いんですが、そのあたりで気をつけていることは何かありますか？

「これはさっき言った、こんな町があったらいいな、こんな友達がいたらいいな、という世界に通じると思うんです。疑似的なんですが、ちゃんとした人間がいて、感情を持っている者がいるんだ、と感じてもらえるようにする。一種、バーチャルではあってもリアルな気持ちを持ってもらえるように心がけています。ですから、物の食べ方や受け答えのしぐさには、なるべく気をつけています。じつは、アニメーションをやるうえで、そのへんが一番難しいところなんですけどね。」

少しファンタジックな話を わかりやすく見せたかった

——全体の作業を通して、楽しかった点は何かありますか？

「僕が演出するときは、とても優秀な方ばかりなので『かわいく表現したい。』と言うと、ちゃんと生き生きとしたキャラクターとして上がってくるので、やっていて楽しいですよ。また、そういうものが画面上で喜んだり、悲しんだり楽しんだりするところを見ると、少し嘘っぽいかもしれないんですけど、見ていて心情的に嬉しくなりますよね。さらに、とてもファンタジックな作品が成立したときの喜びもあります。そういう気持ちになることが時々ありますね。」

——どのキャラクターのどんなところがお好きですか？

「僕は、苺鈴が好きです。あまり経験はないんですが、こういう女の子にそばにいてほしかったな、という感じですね（笑）。とてもかいがいしく尽くしてくれて、なおかつ、自分としての信念をちゃんと持っている、あまり日本人ぽくないところに好感が持てました。この作品に登場するキャラクターで一番わかりやすい。逆に、いまだによくわからないのは、知世ちゃんですね。この子はいったいどういった人生経験をこれまでしてきたのかな（笑）？　小学校四年生なのに、謎多き少女ですね。実際、お父さんの顔も見ていませんし、つねに一人きりみたいな感じですよね。それでもあのように屈託がなく、大人みたいな面を持ちながら生活している。どうしたら、あんなふうに育つんだろうなぁ（笑）。」

——気に入っているエピソードは何かありますか？

「自分が一番最初にやった第二十四話ですね。さくらが小さくなってしまう『ふしぎの国のアリス』みたいな話でした。最近のアニメ作品は、キャラクターを描きこむだけで、話の中味があまり面白くないものが多いように思うんです。少しファンタジックな話をよりわかりやすく見せられるのなら、やっていても楽しいし、やるに値するかな、と思いながらやりました。出来、不出来は、僕としてはなんとも言えませんが（笑）、とても楽しくやれたので印象深いですね。」

テレビシリーズの中では かなりレベルの高い作品ですね

——浅香監督と意見が違ったところなとはありましたか？

「浅香さんと一緒になるのは、編集のときだけなんです。浅香さんはやさしい方で、『こうしなさい。』ではなくて、『こうはどうでしょうか？』『こういうほうがいいんじゃないでしょうか？』といった言い方をされるんですね。言い方は非常にやさしいんですが、的を射ていらっしゃるので、いつも恐る恐るなんですよ。」

——逆に、真野さんの演出を浅香監督が『いいですね！』と受け入れられたことはありましたか？

「それはないですね（笑）。編集の方からは『丁寧に作っていますね。』と褒められたことはあります。でも、それは僕だけというより、スタッフ全員への褒め言葉だと思っています。じつは、最近制作されているアニメ作品は時間に追われているので、丁寧に作っているものがあまりないんですよ。その中で『さくら』はある程度、内容を詰め込みながら、全員で一生懸命いいものを作っていこう、という態勢をとってもらっているので、非常にありがたいですね。テレビシリーズの中では、かなりレベルの高い作品ではないんでしょうかね。」

——第二シリーズの『さくら』は、真野さんにとって、どんな作品でしたか？

「初めてに近いんですが、その年代の子供に向きあって作ってみよう、と思った作品ですね。やっていることはマンガ的なんですが、じつは、見ているほうにとっては、かなりストレートな話ではないかな、と思っているんです。だから、人と人の交遊の仕方や絆といったことを描く場合、あまりいいかげんなことはできませんよね。そういうものを自問自答しながら、気をつけて作っていった初めての作品ですね。」

——最後に、第二シリーズ（99年4月より放送）への抱負とファンの方にメッセージを。

「さくらも元気にやっていますので、皆さんも一緒に元気にいきましょう。第二シリーズも、なんとか足手まといにならないようにがんばりますので、『さくら』を応援してください。」

■

イラストレーション／真野玲
インタビュー／弓家保則

STAFF INTERVIEW



演出 神戸守

DIRECTOR MAMORU KANBE

おもに教育映画を手がけてきた神戸さんだが、今回、コミックのアニメーション化に初参加。『さくら』は、「今までやってきた世界とはまったく違う世界だった。」と、語る。

原作の持つ独特なイメージを崩さないように心がけました

――この作品における神戸さんの仕事内容を教えていただけますか？

「僕は、演出というパートなんですが、浅香監督の指示に従って、各話ごとに一本、一本、実際にフィルムたにしていくという作業を行っています。もう少し具体的に作業の内容を話しますと、あらかじめ台本ができていて、そこから演出家が入って、監督と細かい打ち合わせをしていくんです。それから、絵コンテを作っていく作業に入っていきます。次に、作画さんが描いた原画や動画などをチェックして、編集、アフレコ、ダビングまで立ち会います。すべての制作プロセスに携わって一本のフィルムを作る、というのが仕事ですね。」

――最初に原作のコミックスをご覧になって、どう思われましたか？

「単純に『たいへんそうだな。』と思いましたね（笑）。それは、自分自身がやる作業のことを想定して、というより、作画をされる方のことを考えたんです。線がけっこう多かったので、それを描いて、動かしていくのがとてもたいへんそうでした。それと、僕自身が今までにこういった作品に縁がなかったものですから、正直言って、どうやっていいのかわからなかったですね。原作を読んだとき、とくに、違和感はなかったんですけど、なにしろ仕事として関わるのは初めてだったんです。だから、わりと手探りの状態で作業を進めていきました。」

――これまでは、どういった作品に携わられてきたんですか？

「非常に地味なんですが、短編の教育映画というのがありますよね。これまでは、ああいう作品を多く手がけてきたんです。もともと、実写のほうを目指していたんですが、ちょうど仕事がなくて、アニメーションは人手不足だ、という話を聞いたんです（笑）。そこで、同じフィルムだし、映画技法を使っているので『やってみようかな。』と思って、アニメーションのほうに来たんです（笑）。ただ、今回は今までやってきた世界とはまったく違った世界でしたね。」

――コミックを映像化していく際の難しさは何かありますか？

「マンガが原作のものは初めてだったんですが、とくに、CLAMPさんの原作ということで、あのイメージを崩さないように心がけました。また、女性が描いている作品なので、独特な感じがありますよね。おまけに、主人公が小学四年生の女の子じゃないですか（笑）。自分自身は男なので『どうしてもわからない。』という部分がけっこうあったんです。原作と実際にできあがってきたフィルムとのイメージが違うんじゃないか、ということをよく考えました。なるべく、原作に近づけよう、近づけようとしたんですけど、難しかったですね。ここまでやってきて、だいぶ慣れたとは思いますけど（笑）。」

ソフトなイメージの原作をシャープに演出したかった

――浅香監督とは、最初に打ち合わせをされたと思うんですが、どのような話をしたんですか？

「最初に僕が原作のコミックスを読んで、自分なりの解釈を監督に伝えたんです。それから『さくら』はこういう世界です、という全体的な世界観についても話し合いました。また、少女ものなのでトイレ関係の話は避けてほしい、ということがありましたね（笑）。あとは、具体的に、放送上使ってはいけない言葉、放送コードについて話をしました。」

――動かないマンガをアニメーションとして動かしていくうえで、何か気をつけたことはありましたか？

「いきすぎないようにする、ということが大切だと思うんです。つまり、イメージから外れないように気をつける、ということですね。最初のうちは、少しやりすぎてしまって、浅香監督からずいぶん直しが入ったんです（笑）。原作でも時々、等身が変わって、小さなキャラクターになることがありますよね。あれを使いすぎてしまったことがまずひとつ。それと、びっくりしたときに、目玉を飛び出させてしまったんです（笑）。『それはちょっと違う。』ということで、直したんですが、考えてみれば、目玉が飛び出してしまうと『かわいい』というところから外れてしまいますよね。言われてみれば、そうですよ（笑）。それ以外は、けっこう自由にやらせていただきました。」

――演出家として、とくに、こだわったところはありますか？

PROFILE

神戸守（かんべ・まもる）

一九六二年五月七日、大阪府生まれ。アニメーション制作会社Sジュニオに入社後、短編の教育映画を中心に演出を担当。教育映画以外では、『七都市物語』『サイコダイバー』『Noobow』『はりもぐハーリー』などの監督を務めている。現在はSJ側艦に所属。趣味は登山。近頃は、『あなたの知らない世界』にはまっているそう。

「こだわりというより、イメージとして『シャープにしたい。』ということがありました。原作の持っているイメージは、ソフトな感じだと思うんです。ところが、フィルムというのは、カットとカットを積み重ねて作っていくものなので、その切れ味をできるだけシャープにしたかったんです。ソフトなイメージの原作を自分なりの演出でシャープにしたい、ということは考えました。ただ、見てくれた方がそれをどのようにとらえてくださっていたのかは、僕にはわからないんですけど（笑）。また、それが作品全体の世界観からズレてしまうようではまずいですよね。」

キャラクターの持つクセをうまく出すように心がけた

──毎回、違ったバトルコスチュームが出てきますが、演出上で、違うものを見せるための工夫をされたようなところはありましたか？

「考えてみれば、我々だって毎日、毎日、服を替えますよね。そういった意味では、コスチュームを毎回替えるということは、作業的に面倒なことではあるんですが、あってもいいのではないかと思うんです。もちろん、毎回、毎回、それを描かなければならない作画の方はとてもたいへんだと思うんですけどね（笑）。」

──また、さくらたちの日常のシーンを演出するうえで、こだわった点というのは何かありましたか？

「できあがったフィルムの中で、そういうものが出ているのかどうかはわからないんですが、キャラクターそれぞれのしぐさですよね。食事をするときでも、さくらだったらさくらなりの食べ方や、桃矢なら桃矢なりの食べ方があると思うんです。そういったキャラクターそれぞれが持っているなにげないクセみたいなものをうまく出せれば、と思ったんです。例えば、箸を持つにしても、さくらだったらちょっと不器用に、桃矢だったらテキパキしているんじゃないかな、と思うんです。もちろん、それをあまりやりすぎてしまうと、僕がやったところだけ変になってしまうので、せめて、少しだけでもそういったものが出せればいいかな、と考えてやってはいたんですが、なかなか難しいですよね。」

──全体を通して、楽しかったことやこの作品に参加してよかったことはありましたか？

「第十六話のダビングをやっていたときなんですが、ストーリー自体もけっこう気に入っていて、自分でもわりときれいに仕上がったかな、と思っていたんです。そこへさらに音楽がのってきたら、もっとよくなった。作り手である自分自身がダビング作業をやっていてワクワクすることができたので、とても楽しかったですね。」

──たしかに、この作品は音楽も凝っているんですが、場面ごとの音楽設計にも関わるんですか？

「基本的には、音響監督さんがやっています。僕が直接タッチすることはあまりないんですが、時々『どうですか？』ときかれることはあります。『違うんじゃないか。』というときは、浅香さんから指示がくる場合もあります。ちなみに、BGMはフルオーケストラで作られているそうです。」

──第十六話以外で、気に入っているエピソードはありますか？

「第一話は、見ていて『すごいな。』と思いましたね。作画のタイミングや見せ方、音楽がのったときのカッコよさや気持ちよさがよく出ていましたよね。とくに、FLYのカードをさくらが封印するシーンはよかった。それから、さくらが地下室に下りていって、クロウカードの入った本を開くあのシークエンスの見せ方は、けっこうドキドキしました。ふだん、アニメーションを見ていて、ハラハラするということはあまりないですからね（笑）。足元に光のモヤみたいなものが出てくるあたりもうまい見せ方ですよね。浅香さんも最初は『できるのかなぁ。』なんて言っていましたけどね（笑）。」

たいへんな作業でしたが楽しくて勉強にもなりました

──ご自身が演出された回の平均点は、何点ぐらいでしょうか？

「平均点ですか。難しい質問ですね（笑）。いちおう、OKは出ているので、赤点にはなっていないかな、と思うんですが、どうでしょうかね（笑）。」

──ところで、どのキャラクターのどんなところが好きですか？

「李苺鈴が好きですね。苺鈴は、行動規準がとてもはっきりしていますよね。そんな彼女の非常にわかりやすいところが好きです。だから、演出をしていても彼女はやりやすいんです。逆に、演出しづらいのが歌帆ですね。歌帆が登場するときは、絵コンテの段階で、自分なりにいろいろと試行錯誤をして、いちおうはやってみるんです。ところが、監督に『これでどうでしょうか？』と出すと、だいたい僕の考えがズレていて、監督のほうから軌道修正が入りましたね（笑）。」

──ところで、アニメーションの仕事の楽しさはどこにありますか？

「何もないところから作っていくということですね。制約も多いんですけど、その制約の中で作品を作っていくのも面白いですよ。」

──『さくら』の第一シリーズをひと言で表すとしたら、どういった言葉になりますか？

「まず第一に『たいへんだった。』ということがありますよね。もちろん、その一方で『勉強になった。』ということもあります。勢いでやってしまって、けっこう楽しかった、というのが正直な感想ですね（笑）。」

──第二シリーズの抱負も含めて、ファンの方へメッセージを。

「これから、ますますストーリー的に盛りあがっていくと思いますので、毎回、毎回、楽しみにしていただけるような作品を作っていくことができればいいな、と思っています。いい意味での紙芝居、ですね。第二シリーズも期待していてください。」■

イラストレーション／神戸守
インタビュー／弓家保則

STAFF INTERVIEW



作画監督

藤田まり子

DIRECTOR OF ANIMATION MARIKO FUJITA

藤田さんがこだわったのは、キャラクターの生き生きとした目と色っぽい口もと。そんなこだわりが、「動くさくら」をよりチャーミングに見せているのでは!?

笑顔より泣き顔が好きで泣き顔を描くときは燃えます

——この作品における藤田さんの仕事内容を教えてください。

「原画さんが描いてきた原画を整えて、一定の絵柄に持っていくのが仕事です。時間に余裕があるときは、自分でも原画を描きます。原作がある場合、イメージを壊さないように動かすことが一番難しいですね。アクションシーンでは、激しく動いてスカートがめくれても下着を見せてはいけないので、どうやったらそれを見せないように動かせるかな、ということで悩んでいます（笑）。下着はなるべく見せないように、という指示があるんです。難しいですよ（笑）。」

——作画監督として、とくに、こだわったところはどこですか？

「生き生きとした目と色っぽい口もとを描くことです。さくらは表情がコロコロ変わるキャラクターなので、怒っていても泣いていても、かわいくて、生き生きとなるように心がけました。同時に、ポーズも重要なんです。たまに原画さんで、女の子をガニ股で描かれてしまう方がいらっしゃる（笑）。また、女性の私から見て、お下げはこんな長さにはならないだろう、という不自然な絵になってしまうこともあるんです。男の方だとそのへんがなかなかわからないらしくて、苦労されていますね。」

——気に入っているエピソードはありますか？

「第二十四話で、LITTLEというカードが出てきて、さくらがケロちゃんより小さくなってしまう、というお話のときは、ストーリーが面白かったですし、コスチュームもかわいくてよかったですね。あと第十七話で、夜、さくらと李くんが二人きりで、一緒に海辺で話をしているシーンは、印象に残っています。」

——毎回、異なるバトルコスチュームが登場しますが、それについてのお話を聞かせてください。

「バリエーションが多いと、これは手をあげたときにどういう格好になるんだろう？ ということがまずありますよね。それと、毎回、同じ衣装だったらこのシーンが使えるのに、という場面でもそのつど、新たに描き直さなければならないのでたいへんです。逆に、いろいろなものが描けるので、楽しい部分もあるんですけどね。」

——この作品をやっていて、楽しかったことは何かありましたか？

「私は笑顔より、泣き顔を描くのが好きなんです（笑）。第二十二話で原画をやらせていただいて、さくらがお父さんの仕事をだめにしてしまい、泣いているシーンがあって、そこを描かせていただいたんです。目がウルウルしていてかわいいし、泣き顔って色っぽい気がして好きなので、楽しく描かせていただきました（笑）。」

食べ物をおいしそうに見せるには細かく、リアルに描くのがコツ

——原画として参加する場合と作画監督で参加する場合では、気持ちが違いますか？

「作画監督の場合は、私の絵で決まってしまうので、責任重大なんです。それに反して、ほかに作画監督さんがいる場合は『ここはちょっと……。』と思っていても、きっと作画監督さんが直してくれるに違いない、とそのまま出してしまうこともあります（笑）。ですから、自分の好きなように描けるので、楽しいですね。」

——おいしそうな食べ物が多いんですが、描くうえで気を遣う点は？

「桃矢と雪兎がタルトを食べるシーンがあったんです。原作だと口が描かれていないので、どこまで口を開けたらそれなりになるんだろう、と悩んで描きました。作画監督として、そのあたりは気を遣いますね。私が担当した回では、ケーキを食べるシーンが多かったので、ケーキの資料を手元において描いています（笑）。原画さんに教えていただいたんですけど、いちごはなるべく細かく、種まできれいに描いたほうがおいしく見えるそうなんです。でも、あのツブツブを描いていると、気持ちが悪くなってしまうんですけどね（笑）。」

——ファンの方にメッセージを。

「アニメーションのスタッフも苦労しながらがんばっていますので、これからもよろしくお願いします。」■

イラストレーション／藤田まり子
インタビュー／弓家保則

PROFILE

藤田まり子（ふじた・まりこ）

六月十七日、千葉県生まれ。アニメーション制作会社ランダムに入社。動画、原画担当を経て、テレビアニメ「ミラクル・ガールズ」で初の作画監督を務める。おもな作画監督作品は、「カラオケ戦士マイク次郎」「ウェディング・ピーチ」など。現在、フリー。趣味はカラオケ。楽しみにしていることは、藤井フミヤのコンサート。



作画監督
古賀誠
DIRECTOR OF ANIMATION
MAKOTO KOGA

この二年間は、ほとんど『さくら』にかかりっきりだった古賀さん。今作では、「品のある絵にする」「かわいらしい表情を描く」ことに一番気をつけたそうだ。

リアルでないキャラクターで日常を描くのは難しいですね

——最初に、原作をご覧になってどう思われましたか？

「作画面でかなりキツイのではないかと思いました。僕自身、しばらく離れていた絵柄だったので、描くのに手間どるかな、という思いがありましたね。実際、慣れるまでに苦労しました。原作の持っている雰囲気や味というものは、作者以外が描く場合、それに近づけて描くということがとても難しいんです。自分の絵をそのまま描けないし、原作も無視できない。とくに『さくら』みたいなCLAMPさんのキャラクターは独特なので、なおさら難しいですね。」

——この作品における古賀さんの仕事内容を教えてください。

「一話について、絵の部分をまとめてあげる作業がおもな仕事です。細かいところは、原画さんがやってくれるので、こちらは、それをなるべく統一した方向に修正してあげる、という作業ですね。原画もたまに描いていますが、作画監督の作業だけで、バンクしています（笑）。」

——『さくら』は日常のシーンが多いと思うのですが、そのあたりを描くうえで苦労はありましたか？

「リアルではないキャラクターで、日常を描くというのは、とてもギャップがあることなんです。まるっきり嘘はつけないし、完全にリアルにしてしまうと、絵とのギャップがあるので、そのへんのバランスが難しいですね。また、食事などのごく普通の芝居というのが一番厄介なんです。そんな中で、食べ物がおいしそうに見えるのは、原画さんのほうでよく調べてくださっているからでしょうね。」

——作画監督として、とくに、こだわったところはどこですか？

「こだわり、というより、一番気をつけていることなんですが、CLAMPさんの作品は上品なので、あまり下品なものを描かない、ということですね。女の子向きの作品なので、いかに品のある絵にするか、なおかつ、かわいらしい表情を描く、といったことについては、気をつけています。また、女の子のしぐさや衣装関係の細かいところは設定にないので、僕ではわからないことは、女性のスタッフにきくようにしています。」

サブキャラクターのほうが個性が強烈なので見せやすい

——気に入っているエピソードはありますか？

「僕が担当した第十六話で、夏休みに家族で、おじいさんの住んでいる別荘に行く、という話があったんです。あの回は、シリーズ全体を通して見たときに、カード集めや魔法といったものから少しハズれた雰囲気があって、とても日常的だったので好きですね。とくに、前半部のさくらが初めてペンションの中に入っていくシーンでは、涼しそうな感じがよく出ていると思うので、気に入っています。」

——どのキャラクターのどんなところが好きですか？

「苺鈴と山崎くんです。とくに、山崎くんのボ〜っとしたところがいいですね。主人公と違って個性が強烈なので、見せやすい。さくらは、主人公だから、まとまりすぎているところがあるんですが、サブのキャラクターには、遊べる余裕があるんですね。」

——アニメーションの仕事の楽しさはどこにありますか？

「作画監督や演出というのは、ひととおり作品に目を通すわけで、その中で自分のやりたいことがある程度やっていけるので、それがアニメーションをやっていて、楽しいところではないでしょうかね。」

——古賀さんにとって『さくら』の第一シリーズをひと言で表すとしたらどうなりますか？

「『たいへんだった。』という思いが一番最初にきますね。この二年間、ほとんど『さくら』ばかりをベタでやっていたので、本当に『さくら』一色の二年間でした。そうは言っても、それは勉強になっているので、必ず自分の糧になっていますね。」

——ファンの方にメッセージを。

「原作とも少し違っていて、アニメーションならでは、というところがありますので、そのあたりを楽しんでいただければとても嬉しいですね。」

■

イラストレーション／古賀誠
インタビュー／弓家俊則

PROFILE

古賀誠（こが・まこと）

一九六九年二月七日、岡山県出身。アニメーション制作会社SSジュニオ入社後、『サイコダイバー』をはじめ、数多くの作品の作画監督を担当。現在はSL傘下に所属。趣味は、釣り（ルアー）。最近、夢中になっているのは、プレイステーションの『釣りゲーム』と、おやじギャグ。好きな料理は、湯どうふ。それに、酒があれば文句なし、とは本人の弁。

STAFF INTERVIEW

監督
浅香守生
SUPERVISING DIRECTOR MORIO ASAKA



『CLAMP IN WONDERLAND』（絵コンテ&演出、担当）に続く、二度目のCLAMP作品『カードキャプターさくら』で、初の総監督を務める浅香さん。作品の世界観をいち早く把握し、そこに向かってスタッフ全員を導いていく総監督——。その重大な任務を負う浅香さんに、『さくら』制作に関するお話をうかがった。

気持ちが思いっきり入っていくような作品がとても好きです

——まずは、この作品に参加した経緯を教えてください。

「僕はこの作品を制作しているマッドハウスの社員なので、社長の丸山のほうから依頼がきたんです。それで、面白そうだったので、すぐに引き受けてしまった、という単純な話なんですよ（笑）。」

——以前もCLAMP作品を手がけていらっしゃいますが、そのときは、どんな経緯があったのですか？

「僕のほうにくる話は、いつも、今お話ししたような経緯なので、今回と同じでしたね。僕のほうから『これがやりたい。』ということは、あまりないんです。一番最初に、CLAMPさんの作品を手がけたのは一九九四年の『CLAMP IN WONDERLAND』というイベント用の短いフィルムでした。以前からCLAMPさんの作品は読んでいたんですが、そのときも同じように、丸山のほうから『こういう作品をやってみないか。』という話があって、すぐに引き受けたんです。根が単純なのか、作品を見ると、面白く感じてしまうんですよ。また、僕の所属しているマッドハウスという会社自体がさまざまな傾向のバラエティーに富んだ作品を手がけているため、毎回、前にやっていた作品とは、まったく異なった系統の作品がくることが多い。演出をする人間としては、その部分も面白そうに感じるので、いつも二つ返事で引き受けてしまうんです。来るものは拒まず、ですね。だから、そのあたりの過程で、ドラマチックなエピソードは、何もありません（笑）。」

——ご自身は、どういったジャンルの作品がお好きなんですか？

「演出をしていて、気持ちが思いっきり入っていくような作品がとても好きなんです。ノリノリのアクションだから気持ちが入っていくのではなくて、少女マンガをやっているにしてもそういったところはあります。逆に、そういうジャンルの作品のほうがキャラクターの心情をかなり丹念に描いていける部分があるので、けっこう好きですね。以前、ハマッたのは『ぼくの地球を守って』。すでに、アニメ化されていて、完成したものは見ていませんが、演出してみたかった作品のひとつですね。」

アニメ化するということは平面を立体にする作業ですね

——この作品における浅香さんの仕事内容を教えてください。

「とても腕のいいスタッフが集まっているので、スタッフの意見を取り入れながら、全員の方向を『さくら』の世界観に向けていく、という仕事だと思うんです。大前提として、CLAMPさんの『カードキャプターさくら』という作品があって、みんなに同じ方向を向いてもらう。また、作品がスタートするときは、僕もみんなと同じ位置にいるので、一番最初に世界観を把握しなければなりません。基本的に、全体をチェックしながら、世界観を合わせてもらう、という作業を行っています。」

——最初に、原作をご覧になってどう思われましたか？

「今までのCLAMP作品のイメージというと、かなり壮絶な話が多いですよね。それから考えると、木之本桜というひとりの女の子にかなり絞って描いていらっしゃるパーソナルな話、という印象がとても強かったです。少女マンガをイメージされている、という話も後から聞いたんですけど、絵の質的な部分でも、線の感じやトーンの張り方があっさりしていますよね。さっぱりとしていて、フワフワした感じが今までとは違うな、と思いましたね。」

——コミックを映像化する際の難しさは何かありますか？

「この作品に限らないと思うんですが、マンガというのは、それぞれの原作者の間で組み立てられていますので、その間を十分に生かして、今まで読者だった方がアニメを見たとき、違和感なく、その時間を過ごしてい

PROFILE

浅香守生（あさか・もりお）

一九六七年三月十一日、兵庫県生まれ。アニメーション制作会社マッドハウスに入社。制作部への配属後、テレビアニメ、OVAなどの演出を多数手がける。おもな監督作品は、『YAWARA！』（各話演出）、『人魚の傷』『POPS』『CLAMP IN WONDERLAND』など。最近は「いろんな意味で仕事に夢中」だとか。

ける、ということが作るうえで、一番難しいところですね。当然、そういうものは、世界観に影響しますから。その間がうまくとらえられているかどうか、ということだと思うんです。当たり前ですけど、アニメは動くので、アニメ化するということは、平面を立体にする作業だと思うんです。その中で、ある程度付け加えていかなければいけない部分があって、それはその原作を読んで、素直にこちらが想像して付け加えていった部分で、あくまでも原作の延長線上にある、と僕のほうでは思っています。」

作品の中でのリアリティを出すように心がけたんです

—この作品では、日常シーンも細かく描かれているんですが、何か苦労や工夫はありますか？

「『さくら』の場合は、ものを食べているシーンがとても多いんです。毎回、何か食べているので、そこが作業的にはたいへんなんです。逆に、学校の授業のシーンが一番少ないんじゃないかと思うんですよ。なるべく、存在感のあるものにしたいので、ことあるごとに食べています。ただ、原画を描いてくださる方が上手なので、とてもおいしそうに見えるんです。ですから、アフレコやダビングをやっている最中、急にお腹が空くことがよくありますね（笑）。」

—毎回、異なったバトルコスチュームが登場することについては、何かご苦労はありますか？

「アニメ作品では、あまりないことですよね。コスチュームに関しては、まったくセンスがないので、原作者のCLAMPさんやキャラクターデザインの高橋久美子さんのアイディアによるところがかなり大きいですね。幸い『さくら』班には、女性のスタッフが多いんです。小学校四年生の女の子の服や感覚は、男の僕としては、わからないことが多いので、どうしても、女性スタッフに頼ってしまうところがありますね（笑）。演出するうえでは、かわいらしく見せることとカッコよく見せることを心がけました。正直言って、コスチュームを毎回、変えるということは、作業をするうえでは苦しいことが多いんですが、ストーリー的にもそれが重要な要素になっている作品なので、やってよかった、と満足しています。」

—監督として、とくに、こだわったところはどこですか？

「まずは、少女マンガの世界観を生かすように心がけたことですね。それから、作品の世界観の中で、リアリティを出すことです。原作が少女マンガですから、あまりベタな感じにはできない。といって、ベタな部分を抜きにしてしまうと、どうしてもスカスカした作品になってしまう。そのへんの微妙な味付けが難しいんです。ただ、作品を作るうえでは、その作業が一番面白いんですけどね。」

—リアリティを出す、とおっしゃいましたが、具体的に、それはどういうことですか？

「単純に、現実の世界にそった小学四年生を描く、という意味ではなく、あくまでも『さくら』の世界観の中でのリアリティということなんです。例えば、さくらの住んでいる町の景観がありますよね。この作品を始めるとき、一度、横浜に取材に行ったんです。ロケハンといっても二人だけだったんですけどね（笑）。『さくら』に登場する町を作るにあたって、どのあたりの町をイメージするかをまず考えました。そのとき、坂のある町並みという設定でやってみたかったんです。普通、東京の町もそうなんですが、平坦な町というのはあまりないんですよ。ところが、アニメで描く場合、どうしても真っ直ぐな道があって、十字路があって、空き地があって、というふうになってしまう。それが嫌で、そのへんはなるべくふだん見ているような町並みにしたい、と思ったんですね。町並みを作り込むとき、道が自然に曲がっていたり、坂道の途中に家があったり、といった配置を練る作業をしてみたんです。普通はあまりやらないんですが、設定書の中に、町並みの地図が一枚あるんですよ。でも、一枚あるだけで、その後の作業が楽になっているんです。それは、のちのちのストーリー作りにも生かされていますね。そういうことで、生まれてくるリアリティを大切にしているんです。」

今では久川綾さん以外のケロちゃんは考えられません

—気に入っているエピソードはありますか？

「自分で演出をやった第一話と、演出はやっていませんが、絵コンテだけをやった第二十三話は愛着があります。また、さくらが巨大化して怪獣と戦う、という話があるんですが、その話もけっこう気に入っています。友達の奈緒子ちゃんが本にいろいろなことを書くと、それが現実化していくんですけど、その中のひとつとして、怪獣が出てくるんですね。奈緒子ちゃんが夜中に本を書いていると、窓の外に怪獣と大きなさくらがいる、という部分が絵的にとても好きなんです。それがやりたかったがために作ってしまいました（笑）。」

—ところで、この作品の音楽はとても凝っていると思うんですが、そのあたりのお話を聞かせてください。

「この作品の音楽を手がけてくださっているのは、根岸貴幸さんです。最初にメインスタッフで、いろいろな方のデモテープを聞いて、その中から選ばせていただきました。候補の中には、少女マンガふうのファンタジックな曲を書かれていた方もいらっしゃったんですが、『さくら』には、アクションシーンもあるので、あえてお決まりのパターンは避けて、根岸さんにお願いしたんです。根岸さんの曲は、僕もとても気に入っていて、本当にすてきな曲をいただきました。とくに、アクションシーンの音楽がいいですね。その音楽は、さくらの日常生活というより、クロウカードの世界をイメージして作っていただいたものなんです。その曲が流れると、画面がとても盛り上がるので、高揚感があって、見ていて気持ちがいいですね。音楽だけ聞いても十分に楽しめるんではないかと思います。音楽のお陰で、ダビングのときも楽しく作業をやらせてもらっています。」

—どのキャラクターのどんなところが好きですか？

「僕も含めて、皆さん、第一位は、ケロだと思うんです（笑）。さくらは、主人公だということもあって、どうしても受け身になりがちなんで。そのへんをケロは、引っ張ってくれるので、動かしやすいところがありますね。そこをあえてハズしたところでは、ファンシーショップのお姉さんで、松本真樹というキャラクターがいるんですが、彼女も好きですね。『さくら』に登場するキャラクターは、けっこう柔らかい人が多いんです。ただ、大人になっても柔らかいというのは、その人とさくらのお父さんくらいですよね。たまにしか出てこないキャラクターなのに、声も三石琴乃さんにやっていただいているので、とても贅沢な使い方をしています（笑）。ただ、たまにしか出てこないわりには、出てくるとすぐに溶け込んでしまう、とても不思議なキャラクターですね。」

—ところで、声優さんについては、どういう経緯で選ばれたんですか？

「今回、オーディションを行ったんですが、

STAFF INTERVIEW

それまでは、声優さんの名前をあまり知らなかったんです（笑）。最初から『この人にぜひ。』みたいなことはまったくありませんでした。ところが、オーディションをやっていく中で『この人しかいないんじゃないか。』という方が何人か現れて、丹下桜さんや久川綾さん、岩男潤子さん、緒方恵美さん、今だからかもしれないんですが、皆さん、ピッタリ合っているような気がしますね。とくに、ケロちゃんは、関西弁をしゃべる、ということが大前提にあったので、関西出身の久川さんはとてもハマッていますよ。今では、久川さん以外のケロちゃんは、考えられませんね。ご本人はあるインタビューで『ケロちゃんがだんだんオヤジ化していく。』とおっしゃっていたんですが、絵のほうもオヤジ化していっているんです。そのへんは、わりと相互作用でそうなっているんですね（笑）。ただ、それをあまりやりすぎてしまうと、けっこうベタなキャラクターになってしまうので、そのへんのあんばいにはかなり気をつけています。雪兎役の緒方さんは、女性の方で男性を演じられるという点で選ばせていただきました。少女マンガなので、なるべく中性的なイメージということがあったんですが、それにピッタリだった、ということですね。」

作品を見てくれた方のさまざまな反応が楽しいですね

——丸山社長が、以前、浅香監督の持ち味と『さくら』の世界観が合致した、とおっしゃっていましたが、ご自身ではどう思われますか？

「僕の持ち味、ということを自分ではあまり意識したことがないんです。自分自身は、けっこうアバウトな人間なので、そのへんが持ち味として、作品に反映している、と言えばそうなんでしょうかね（笑）。また、僕がやった作品について、周りからは『少しおとなしくなる。』とよく言われるんです。ですから、丸山としても、そのへんを狙ったのかもしれませんね。僕自身、この作品について、アクションをバリバリやるような作品ではなく、ホワホワとした作品だと思ってやっているので、結果的に、そういう雰囲気を持った作品になっているんでしょうね。」

——全体を通して、苦労した点は何かありますか？

「アニメーションを作るということは、たいへんな作業なんです。ところが今回、とくに『これがたいへんだった』ということはないんですよ。ただ、初めて総監督という仕事をやったので、今までのような単なる演出作業だけではなく、作品全体をまとめていかなければならない部分での苦労はありましたね。年上の方が多かったので、けっこう気を遣ってしまって、それが逆に、マイナスになったりしたこともあったんです。初めて、総監督を経験したので、そういう難しさはありました。ただ、シリーズという長いスタンスにおいて、一から作品に関われたことで、いろいろな人の力が集まって、作品ができあがっていくんだ、ということを実感できたのは、とても楽しかったですね。」

——アニメーションの仕事の楽しさはどこにありますか？

「個人的には、集団作業でみんなでワイワイやりながら作っていく、というところが楽しいです。ただ、あくまでも仕事なので、それだけではすまないんですけどね（笑）。最終的にできあがったフィルムを見てくれた方が笑ってくれたり、怒ってくれたり、そういう反応を見せてくれたときは、演出をした人間としては『勝ったな。』という気持ちになるんです。そのへんは、けっこう楽しいんですよ。この仕事を始めてから、作品を見てくださる方々の心を操ってみたい、という思いが生まれてきたので、それがある限り、この仕事から抜けられないですね（笑）。」



これから佳境に入っていくので期待しながら見てほしいですね

——『さくら』の第一シリーズについて、ひと言で表すならどんな言葉になりますか？

「手探り状態でしたね。つねに、石橋を叩いているような（笑）。そんな感じですから、当初、考えていたプランがNGになってしまったりしたときは、『別な話にしよう。』といった対処の仕方で、少しずつ進めていったんです。どうなるかわからないけど、とりあえずやってみよう、とスタートしたんですが、いちおうなんとかなったかな、という心境ですね（笑）。」

——ファンの方へメッセージを。

「原作のほうも、アニメーションのほうも佳境に入っていくので、期待してほしいですね。今まで描いてきたことがまとめに入っていくので、これから『さくら』でやりたかったこと、テーマ的なところに流れていきます。さくら自身もひとりの女の子として、ますます成長していくので、そのあたりもぜひ、見ていただきたいです。基本的には、原作にそって進んでいきますが、異なる点は、アニメとマンガというメディアの違いくらいですね。また、単純にアニメのほうの話数が多いので、オリジナルの部分も入ってきます。今のところは大筋を変えないようにしよう、とは思っています。」■

撮影／大坪尚人（講談社）
インタビュー／弓家俊明

MAKING REPORT

Making report of original illustration for the book.
You will see "step by step" process with photos and explanations.

本イラスト集のピンナップ用に描き下ろされたイラストが完成するまでを完全レポート。
1枚の絵ができあがる工程を4段階に分け，写真とともに解説していきます。

メイキングレポート

MAKING REPORT

このピンナップのイラスト原稿はセル画で、こういった印刷用として製作される単一のセル画をアニメ業界では「版権物」と呼んでいる。セル画は、たくさんのキャラクターが登場したり、キャラクター同士の位置が重なったりする場合、描き込む要素をいくつかに分け、それらを別々のセルに描いていく。今回は、3枚のセルと1枚の画用紙を使って、1枚目のセル(以下、セル1)にさくらとケロとクロウカード、2枚目のセル(同、セル2)に小狼、3枚目のセル(同、セル3)に魔法陣、そして、画用紙に背景を描いた。なお、このレポートでは、セル1の製作過程を中心に紹介していく。

原　画／藤田まり子
色指定／勝沼まどか
彩　色／角本百合子
背　景／針生勝文

■撮影／林桂多(講談社)

STEP 1　原画の作成

1回目のラフ絵の段階でチェックを受ける



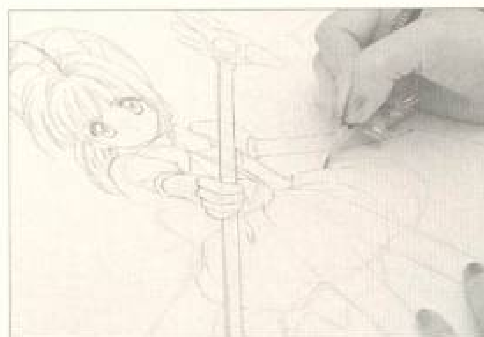
今回、ラフ絵の作成は2回。1回目の段階(写真右)で、浅香守生監督のチェックを受け、問題がなければ、それをもとに2回目のラフ絵(写真左)を描いていく。ちなみに、今回は、一発でOKが出ている。

より線が整理された2回目のラフ絵



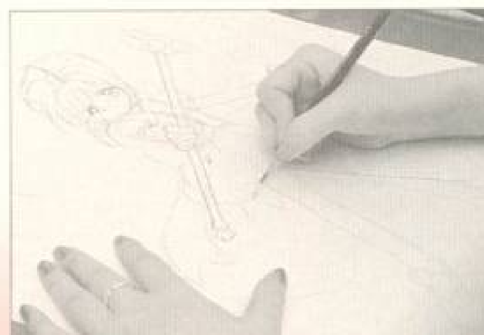
できあがった、セル1用(写真右)とセル2用(写真左)の、2回目のラフ絵。1回目のラフ絵よりも、線が整理されている。セル2用ラフ絵の左端に書かれている藤田さんの文字は、背景を担当する針生さんへの指示書き。

さくらの表情に関する要望



藤田さんの頭の中には、何とおりものさくらの表情がインプットされている。今回のさくらの表情に関しては「きりっとしすぎないぐらいの硬さで。」という要望が、事前に出されていた。

2回目のラフ絵はまずあたりをとってから



1回目のラフ絵は鉛筆だけで描くが、2回目はまずオレンジの色鉛筆であたりをとってから鉛筆で描いていく。藤田さんがラフ絵を描く際に使用している鉛筆はHB。芯が軟らかすぎないので、線がかすれない。

2回目のラフ絵をもとに原画を作成



トレース台を使い、2回目のラフ絵を清書用の紙に描き写して原画を作成する。このあと原画を複写機でセルにコピーするが、線が薄いとかすれが生じてしまうので、鉛筆はラフ絵のときのHBよりも濃いBを使用する。



STEP 2 彩色 1

影指定表をもとに、影となる部分を確認



セルの下に、藤田さんが作成した影指定表(影となる部分の塗り分けの指定表)を置き、服や杖などの影の位置を確認。また、髪の毛のハイライトの輪郭となる線を、ハイライトと同系の色で起こしていく。

彩色は色の濃い部分や細かい部分から



セル画の彩色は、色の濃い(影になる)部分や、細かい部分から先に塗るのが基本。角本さんは、全体の影部分、瞳、髪の毛、杖、服の順番で塗っていった。手に絵の具がつかないように、絵の真ん中から塗ることもポイント。



版権物の色はアニメ本編よりも明るめに



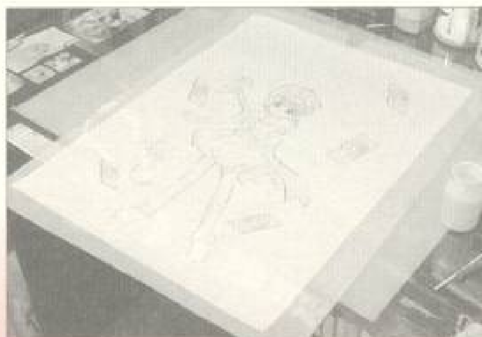
この色指定表は、勝沼さんが原画のコピーにマーカーで色を着けたもの。アニメ本編の色は彩度と明度が低めに設定されているので、版権物の場合は、アニメ本編よりも彩度と明度を高めに設定し、色がきれいに抜けるようにする。

カラーチップを使って細かい色指定



色指定表の上にカラーチップを置いて、さらに細かい色指定をしていく。このカラーチップ(写真中央)は、マッドハウスのオリジナル。それぞれのチップにカラーナンバーがふられており、裏が粘着テープになっている。

原画をコピーしたセルの裏側から彩色



複写機を用いて、原画をコピーしたセル。裏側から色を塗っていくため、裏返しの状態になっている。「版権物は、自分の実力が問われるので、いつも緊張して塗っています。」と、彩色の角本さん。

MAKING REPORT

STEP 3 彩色 2

小狼を描いたセル2の彩色が完了



小狼を描いたセル2の彩色が完了した。小狼の服の色は、CLAMPから送られてきたカラーコピーを参考に設定。帽子のオレンジ色の部分は、アニメ本編ではベタ塗りになっているが、このイラストでは2色に塗り分けられている。

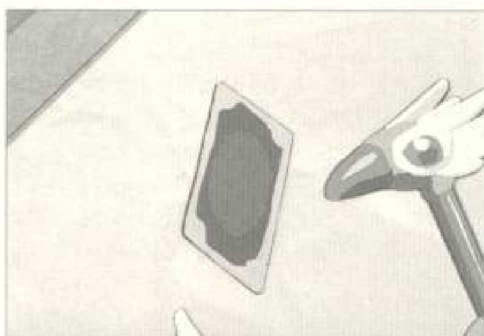
コンピューターを使って魔法陣の角度や位置を決める



藤田さんの描いたセル1のラフ絵と、魔法陣のイラストをコンピューターにとりこみ、モニタ上で魔法陣の角度や位置を決めていく。このような作業は、今だとコンピューターが応用できるのでとても便利。



クロウカードの色をアニメ本編よりもはっきりと



今回のイラストは色数が多く、絵の密度も高いので、宙に浮かぶクロウカードが目立たなくなってしまうことが危惧された。その問題を解決するために、勝沼さんは、カードをアニメ本編よりもはっきりした色に設定している。

ケロの彩色の順番と表情



ケロの彩色は、まず体の影の部分やリボン、羽から進めていき、残りの部分はカードを塗る合間、合間に行っていった。この少し驚いたようなケロの表情だが、藤田さんによると、さくらの表情に合わせているとか。

さくらの顔を塗って、セル1の彩色が完了



さくらの顔の肌の色を塗って、セル1の彩色が完了した。角本さんは、「今回の彩色で、いちばん時間がかかったのは杖でした。」と言う。とくに丸まっている部分の線や、円の部分の線がきれいに引けるように気を遣ったそうだ。

STEP 4 仕上げ～完成

絵の具がはみだしている部分を竹串で削る



すべての彩色が終わったら、セル検(セルの掃除)を行う。絵の具が輪郭線からはみだしている部分は、竹串を使って削っていく。この竹串は市販のものだが、使っているうちに歪んでしまうのが難点だとか。

絵の具の飛び散りや指紋などを拭きとる



さらに、セルに付着した絵の具の飛び散りや指紋などを、セーム革で拭きとっていく。きれいにされたセル3枚と、背景1枚を、構図のバランスを見ながら、重ねる。これで全作業が終了。



魔法陣をトレースしたセル3が完成



STEP3で角度と位置を決めた、魔法陣のイラストデータを出力。それをセルにトレースしていく。白はトレースをするのに、最もあらが目立つ色なので、担当者は「手が震える。」と言いながら作業していたという。

背景はおもに美術の針生さんにお任せ



背景は、藤田さんのほうで、月の位置や地色のグラデーションなどについて簡単な指示を出し、あとは美術の針生さんに一任。もちろん、できあがった段階で、浅香監督やプロデューサー、勝沼さんらのチェックを受ける。

ブルー系の背景に映える白い魔法陣



魔法陣を描いたセル3と、背景を描いた画用紙を重ねたところ。ブルー系の背景に、白い魔法陣がとても映えている。

TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA" ILLUSTRATIONS COLLECTION

Cheerio!

テレビアニメーション カードキャプターさくら
イラストコレクション　チェリオ！

1999年4月12日　第1刷発行　　定価はカバーに表示してあります。

原　作　CLAMP（クランプ）
発行人　野間佐和子
発行所　株式会社 講談社
〒112-8001 東京都文京区音羽2-12-21
編集部 03-5395-3480
雑誌第2販売部 03-5395-3605
印刷所　凸版印刷株式会社
製本所　株式会社国宝社

講談社

落丁本・乱丁本は小社雑誌業務部（03-5395-3603）にお送りください。
送料小社負担にてお取り替えします。なお，この本についてのお問い合わせは，「なかよし」編集部あてにお願いいたします。

編集＋構成　須子博方＋藤本敦＋坂入宗雄（有限会社ピーエーピー studio tria）
装丁＋デザイン　隈元尚子＋松村理恵子（有限会社ピーエーピー studio tria）

カバーイラスト　高橋久美子
ピンナップイラスト　藤田まり子

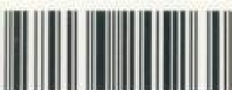
協力　マッドハウス

Printed in JAPAN

ISBN4-06-324526-8（な）

TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"
ILLUSTRATIONS COLLECTION

Cheerio!





ISBN4-06-324526-8

C0071 ¥1800E (0)

講談社

定価：本体1800円（税別）

TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"
ILLUSTRATIONS COLLECTION

Cheerio!